

Reflexiones sobre los juegos de transferencia a los video-juegos en la adolescencia

Houssier F., Vlachopoulou X., Haza M.

Hoy, ya no es necesario demostrar la masificación del sujeto a través del uso de videojuegos y otros soportes de autoexpresión; lo que sugiere que los niños y sobre todo los adolescentes juegan hoy un rol de exploradores y difusores de la cultura. Internet encaja naturalmente en el espacio de cualquier medio de expresión, un lugar intermedio entre fantasía y realidad, entre placer y displacer; entre las parejas de opuestos que el psicoanálisis ha destacado, la pareja esfuerzo / recompensa a menudo prevalece en los videojuegos. No se trataría tanto de saber cómo jugar o de conocer el funcionamiento del juego como de detectar los escenarios inconscientes que promueve. Ser recompensado virtualmente se acerca a la idea de una satisfacción en la fantasía en el momento en el que el adolescente mantiene el área de juego abierta. Lo que ilustra la función erótica de la ensoñación en la que se realizan en fantasías los deseos más secretos, eróticos o ambiciosos. El videojuego se inserta en el funcionamiento alucinatorio; intenta realizar por la vía fantasmática la realización alucinatoria del deseo del bebé, controlada aquí por las capacidades psíquicas del jugador. Experimentar virtualmente su omnipotencia, incluso su valor narcisista de jugador mejorado por su rendimiento en el juego, moviliza un quantum de afectos de frustración y satisfacción que son reales. El juego da cuenta de un equilibrio por prueba y error que no deja de recordarnos a los adolescentes que intentan encontrar un sentido de identidad estable a través de acciones realizadas a tientas: buscándose, corren el riesgo de encontrarse a sí mismos. Mantengamos por un momento el hilo conductor de esta exploración a través de procesos vivos al servicio del crecimiento psíquico. Para "su majestad el bebé", la experiencia alucinatoria es seguida por una desilusión necesaria y luego por la capacidad de jugar con sus afectos y representaciones; Esta experiencia da vida al niño en el sentido de que un niño que

no juega es un niño inquietante. Luego, la capacidad de ensueño y sus novelas familiares se desarrollan en el momento del proceso latencial y se prolongan de manera diferente en la adolescencia: la novedad de lo sexual genital pasa por allí, modificando apreciablemente ciertos escenarios móviles. Ya hemos tenido la ocasión de definir el proceso adolescente (Houssier, 2013), no lo retomaremos en este texto; exploramos sobre todo las condiciones transferenciales que permiten compartir con un adolescente un tiempo de juego interactivo como un videojuego.

¿Cómo aportar un toque transferencial y metapsicológico que de otra profundidad de campo a la vida psíquica del jugador y de su interlocutor terapéutico? Para evitar toda tentación militante, cuya dimensión de ceguera se conoce, a lo que suele circular de manera más o menos oculta, la primera pregunta es la planteada al psicoanalista de adolescentes: ¿cómo compartir activamente un videojuego durante la sesión manteniendo una relativa neutralidad? ¿Qué, del compartir el placer de jugar, prolongado y enriquecido por el uso personal, fuera de la sesión, de juegos idénticos a los que se juegan en la sesión, modifica el posicionamiento del psicoterapeuta de niño o adolescente? En el pasado, tanto para M. Klein como para D. W. Winnicott, los objetos elegidos – figurillas, una espátula – eran inanimados, a diferencia de los videojuegos que hacen fuego de toda madera. ¿Cambia esta diferencia la dinámica de los intercambios entre los dos interlocutores? Por último, ¿el uso de los videojuegos durante la sesión aporta algo diferente a la dinámica transferencial que otros medios de expresión? Pero volvamos al punto de partida: parafraseando a Freud, al principio estaba la transferencia.

¿Un avatar defensivo?

Jugar mantiene la funcionalidad de las experiencias de satisfacción, al estilo de un área cultural de experiencia; ésta puede ser investida como un antídoto contra el dolor o el sufrimiento, hasta la actividad maníaca anti-depresiva que viven muchos adolescentes. Precisemos: luchar contra la depresión no va sin su revés: llenar todo momento de ausencia o de huecos en su cotidianidad, como si pensar(se) se hubiera vuelto insostenible, en un momento en que los elementos fóbicos afectan a la vez el campo sexual y psíquico. Así que cuando se sufre demasiado, cuando el síntoma viene a hacer señal, la intervención de un tercero animado se convierte en una necesidad, y la transferencia en una condición para que el proceso de curación pueda producir sus efectos curativos. Hasta el punto de preguntarse cómo pensar la práctica de aquellos, ya de por sí numerosos, que prescinden de tal herramienta terapéutica.

Aquí, la singularidad de la transferencia es la de una transferencia ya presente entre el paciente y su psicoterapeuta, el compartir un medio querido y utilizado a menudo por ambos protagonistas de la escena analítica. Cuando se trata de transferencia, la contratransferencia se embarca en la aventura; sin cuestionamiento de la relación de tres términos con los medios investidos y sus juegos de espejos subjetivantes, la transferencia se vuelve en contra - de los procesos inconscientes, los movimientos intersubjetivos, el vínculo terapéutico, etc. Ahora bien, nuestra perspectiva terapéutica consiste en crear las condiciones de lo que se podría llamar la «paratransferencia». Identificar aquello por lo que uno se deja atravesar sería una definición de esta «transferencia para»; no es sólo una forma de obtener noticias de sí mismo, sino una manera de notar lo que el paciente deposita en uno. Por supuesto, sería ingenuo imaginar a la contratransferencia sin su gran parte inconsciente; sin embargo, cuando el *Insight* del terapeuta lo permite, toda toma de conciencia de una identificación proyectiva depositada en su vida psíquica es una ganancia considerable en la comprensión del paciente; se revela entonces el modo privilegiado de instauración de relaciones de objeto inconsciente investidas por el paciente, de las que él mismo ha sido objeto en sus vínculos primarios. Una de las finalidades más patológicas de la identificación proyectiva consiste en anular transitoriamente o de forma duradera la separación y la diferencia con el objeto (Klein, 1952), provocando un ataque permanente contra la actividad de ligadura entre los pensamientos, que se convierten en objetos bizarros. El fundamento introyectivo de las identificaciones pierde fuerza, mientras que se imponen las identificaciones proyectivas o adhesivas. De ello se derivan imitaciones serviles y caricaturas, al servicio del exceso en lugar del uso de la imaginación, lo que ilustra el uso de un videojuego: la identificación adhesiva a su avatar lo convierte en un doble defensivo del paciente. Por el contrario, la creación de un doble de sí acompañado de una vida fantasmática enriquecedora para el yo abre a una cierta calidad autorreflexiva, fuente de diálogo interno.

De esta dinámica depende la posibilidad de utilizar el objeto entre el psicoterapeuta y su paciente como recurso supletorio fuente de movilización de nuevas representaciones.

La transferencia existe en toda relación, el psicoanalista no hace más que utilizar este reencuentro con un objeto antiguo. La transferencia sería una edición reimpressa de fantasías ligadas a un vínculo antiguo desplazado sobre otro, actual; o incluso una edición revisada y corregida con algunos elementos transformados entre el primer y el segundo enlace, esta última versión se encuentra mejorada por una sublimación que atenúa el contenido transferido. La transferencia es también el espacio de una metamorfosis ininterrumpida de la libido. ¿No sería la transferencia desplazamiento

de antiguos conflictos a una situación actual? Si consideramos la transferencia como una potencialidad fuera de la cura, podemos entonces destacar lo que propone Greenson (1967): en el adulto, toda relación induce una mezcla de transferencia y realidad. Como toda transferencia tiene su parte subjetiva de verdad, todo vínculo lleva la huella de una fantasía transferencial.

No se trata de reducir un fenómeno tan universal a una simple translación de un objeto a otro. El origen de la palabra transferencia en lengua alemana, «Übertragung», que significa «aplazamiento», tiene múltiples sentidos; remite a la idea de diferir, incluyendo una temporalidad más profunda por ida y vuelta, pero también a la idea de trasladar su afecto a otro objeto que contrasta con pegar una relación sobre otra idéntica a la relación original. Si uno se coloca en una dimensión intersubjetiva, tocar es también estar en contacto y sentirse emocionalmente y psíquicamente tocado por el otro; repetir no sería sólo un movimiento narcisista proyectivo, sino retomar el vínculo confrontándolo con lo nuevo, una renovación, sea dicho de paso, una metáfora del proceso adolescente. Sin duda, la definición más cercana a esta transferencia fuera del espacio transferencial se refiere a la transferencia lateral. Este último designa la investidura de un personaje distinto del analista; esta transferencia lateral informa al psicoanalista de lo que el paciente no puede dirigirle y que a veces son auténticas fuentes de felicidad en la vida del paciente, como un videojuego.

La concepción ampliada de la transferencia que apoyamos (Houssier, 2018) no carece de resonancia con la sugerencia de Freud (1925) sobre el psicoanálisis del niño; parafraseando la obra de A. Aichhorn, Indica que cuando las condiciones no permiten la realización de una cura clásica, «conviene aplicar una práctica distinta del análisis, práctica que, sin embargo, convergerá con ella en su intención» (Ibíd., p. 8). Freud anticipaba un aspecto esencial del psicoanálisis de hoy; con la multiplicación de prácticas hechas por psicoanalistas en instituciones, no siempre es posible interpretar la transferencia en espacios que no siempre son espacios terapéuticos. Sin embargo, todos podemos recordar que, lejos de toda supuesta pureza del encuadre, pudimos trabajar con la transferencia y no sobre la transferencia interpretándola directamente. Lo esencial sería entonces mantener un espacio en la propia vida psíquica para pensar una y otra vez en la transferencia, aunque nos demos cuenta que la hemos por un tiempo, por inmersión en el vínculo o en un juego que lleva consigo sus propias potencialidades terapéuticas.

Ni a favor ni en contra, todo lo contrario

Como con cualquier otro medio de expresión, el psicoanalista de adolescentes puede interrogarse sobre su transferencia al medio, entre dos obstáculos: el de una militancia identificatoria al paciente que le gusta como a él jugar a los juegos, manteniendo una red de seducción transferencial; el riesgo es el de no cuestionarse sobre su práctica como una tendencia a dar un juicio peyorativo de esencia narcisista para cualquier colega que no sepa nada de estos juegos, que no sabe nada. Ahora bien, el problema tiene siempre que ver con una transferencia de escucha, de la escucha del material latente, cualquiera que sea el medio utilizado; no tomar al medio de expresión como lo esencial permite abrir su campo de visión aceptando las diferencias de posicionamiento de cada uno. La capacidad asociativa del terapeuta, con su sensibilidad y cultura, sigue siendo el centro de la posibilidad de iluminar al paciente en cuanto a su problemática, ya que la imagen lúdica no puede pensar/hablar en lugar de un paciente (Houssier, 2009). Es lo que está en juego en todo encuentro intersubjetivo, mezclar dos discursos para captar los puntos importantes del paciente para poder soñarlos con él; por ejemplo, pasar por la no comprensión/inmersión en el mundo de un adolescente para marcar simbólicamente la diferencia de generación puede revelarse altamente terapéutico. Un adolescente puede sentirse así protegido de un acercamiento vivido como una intrusión incestuosa por parte del psicoterapeuta y «explicar» mejor, sin evitar cierto sentimiento de triunfo, el juego a su interlocutor. En lugar de deslizarse a lo largo de una transferencia militante al juego, que implica una postura educativa – y a menudo moralista – hacia el adolescente o los padres, se puede recordar lo que hace la salsa de la práctica analítica: libertad asociativa que abre a una creatividad transferencial, lejos de toda preconización que a menudo retoma el eje bueno/mal objeto, o que incluso le da forma de dominio en el vínculo. La práctica del psicoanalista deja de reconocerse si adhiere, ignorando toda transferencia, a la norma social.

Se trata sobre todo de mantener la capacidad de asombro en la co-construcción de un espacio de creatividad compartida. Esto implica ante todo la capacidad asociativa tanto del paciente como de su psicoterapeuta a partir del juego. Sin deseo ni memoria, escribía Bion para evocar una libre escucha asociativa del psicoterapeuta; se trata de liberarse de un horizonte transferencial no sobrecargado por las representaciones del psicoanalista y permanecer abierto a todo incidente que revele aquello que tiende a escapar al paciente: las fantasías inconscientes, que siempre encuentran nuevas formas de disfrazarse. No hay entonces impaciencia prescriptiva, Winnicott (1960) nos recuerda que no tratar ansiosamente de resolver el síntoma es parte

integrante de la posición del psicoanalista. Este posicionamiento es a veces muy difícil de hacer oír en el mundo híper-urgido y apremiante de hoy.

El otro obstáculo sería negar ciertas particularidades de estos juegos e ignorar no su funcionamiento concreto, sino lo que estos juegos tocan en profundidad en quienes los utilizan; en este caso, la transferencia negativa hacia esta actividad puede asociarse, por ejemplo, a una identificación con los padres restrictivos, reticente en el fondo a aceptar que su hijo se aparta de ellos, los «engaña» con algo de lo que están excluidos. Lo que, en el discurso manifiesto, adopta la forma de una protesta según una determinada norma social que tiende a considerar que jugar no es muy serio. En la misma perspectiva, si el uso de un medio de expresión es en sí terapéutico, jugar no es una cuestión de edad o de categoría de juegos, sino de relación al placer con una función central para el niño: «ponerse a hablar». El videojuego es entonces pensable como un escalón para invertir o reinvertir el juego del lenguaje.

Por lo tanto, no se trata de situarse a favor o en contra de la mediación terapéutica a través de los videojuegos, isino de otro lugar! En última instancia, lo importante es que la imagen no cubra el campo de la transferencia, que no haga pantalla, a través de una intimidad compartida, al vínculo y a su mundo representativo.

Ganar para perder

En un intercambio sobre una paciente psicótica Winnicott habla de movimientos de retraimiento y repliegue, y escribe que, sin movimiento pendular, es la muerte, y que el descanso es también una forma de movimiento pendular «por así decirlo a la izquierda o a la derecha» (Winnicott, 1987, pág. 205). Estas palabras pueden parecer un poco abstractas, pero suscitan otras representaciones, sobre todo a partir de la cura de esta paciente: el movimiento que Winnicott hizo hacia ella constituía la primera mitad del péndulo. La paciente pudo aceptar hacer la otra mitad del trayecto pendular y se pudo establecer un vínculo entre ellos: «(...) el juego fue establecer una relación con el mundo sobre este modo» (Idem). Cita a continuación el mecimiento de los niños, el ritmo sintomático de los niños autistas o incluso el balanceo de los niños privados de cuidados. Puede observar este fenómeno universal en Londres mismo: «Aprovechemos la quincena de Wimbledon para recordar que lo importante es simplemente ese va y viene, que se hace tan sofisticado en el tenis, pero que tiene que ver con algo fundamental en la relación con el objeto». En sus fundamentos inconscientes, el tenis podría compararse con el juego del *fort-da* que Freud descubrió junto a su nieto, siendo la bobina sustituida por la pelota. El juego entre la

presencia y la ausencia – lanzar la pelota bien lejos y verla volver sería ponderado por la representación manifiesta: para ganar, no hay que volver a ver la pelota, en resumen, hay que perder el objeto (la pelota y la réplica del adversario) para ganar. Perder el objeto investido para ganar otro, aquí tenemos una metáfora de adolescencia y de lo que está en juego en el juego. Hacer para des-hacerse, ganar para perder y viceversa, la reversibilidad solidaria a la tensión entre los contenidos manifiesto y latente se impone en la metáfora deportiva y en el curso de los conflictos movilizados en un videojuego. A condición de que este juego, este ida y vuelta a alto potencial elaborativo, no se convierta en una fuente de persecución clivando la derrota en objeto malo y a la victoria en un solo triunfo narcisista (Houssier, 2017).

Como sugiere el Sr. Haza (2018), jugar sería acceder a la fantasía y utilizarla por la mezcla mitológica de un escenario lúdico, recordando la forma en que Freud se preocupaba por las fantasías típicas, eternas, transmitidas desde siempre en la historia de la humanidad por los cuentos, leyendas, proverbios, etc. El juego es un atractor de representaciones culturales invariantes, jugando con las imágenes pre-simbolizadas en una casi-infinidad de combinaciones posibles. Por el contrario, un jugador que se fija demasiado en un juego y tiene dificultades para hablar/pensar muestra su sufrimiento a través de la falta de movilidad libidinal de su relación con el juego. El juego ofrece un espejo en el que el jugador, a falta de verse a sí mismo, puede ser visto por otro. Compuesto a partir de arquetipos o invariantes culturales para llegar al mayor número posible, el juego recicla la historia de la humanidad, sólo eso... Por este camino, los niños y adolescentes reinvierten el potencial mitológico de toda (su) cultura (Houssier, 2019), al mismo tiempo que movilizan a través del juego imágenes de representaciones arcaicas (Vlachopolou et al., 2014).

Never alone

En el videojuego, la movilización de lo sexual infantil a través de las pulsiones parciales, sadomasoquistas o voyeuristas/exhibicionistas va acompañada de una acción de prueba virtual. Esta toma este sentido: todo es posible en la fantasía, como sugiere Winnicott cuando dice que un adolescente puede, en su fantasía, seguir queriendo a su padre o a su madre mientras lo destruye; de lo que se deduce que matar en la fantasía sin destruir el objeto es una vía de expresión de conflictos que toma una vía viva pero sana, utilizando una superficie de proyección para sus fantasías violentas (Haza, Houssier, 2018). En la adolescencia, los movimientos de personalización y diferenciación encuentran allí una vía elaborativa potencial, especialmente

cuando los conflictos narcisico-identitarios son violentos, entre megalomanía y pérdida de objeto (Houssier, Vlachopoulou, 2017).

Este objeto proteiforme propone potencialidades de usos diversos, entremezclados, y por lo tanto a diferenciar; representa un terreno de compromiso transferencial para un niño o adolescente que no pasa por la palabra para dar algo de su mundo interior. Pasar por la imagen, aunque sea animada, es una manera de hacer emerger su mundo interno; al hacerlo, el paciente ofrece como mediación entre el terapeuta y él una proyección de sí mismo por la elección del juego, su guión, sus ángulos a la vez singulares y universales. Proponer un juego implica el uso de una lengua común, la de las imágenes y su simbolismo potencial; la transferencia de confianza lograda deja paso al reconocimiento subjetivo de los deseos y fantasías que el paciente da a ver y escuchar. Como el dibujo con el niño, el juego puede ser un viático del mundo interno que se puede compartir más fácilmente gracias a la apertura de pensamiento del terapeuta. Siempre que la imagen no prevalezca sobre la palabra, como un niño habla a partir de su dibujo o sobre el tema puesto en imagen, el juego ocupa un lugar comparable; deja comprender lo que los niños y más aún los adolescentes aportan al psicoterapeuta: un juego fruto de sus investiduras que interpone para hacer pensar, hablar, imaginar. Por asociación(es), comparación o analogía, disponemos de una herramienta esencial que no es propia de los psicoanalistas sino de toda forma de creatividad, una forma de «Idea-catcher» que se hace eco del tan popular «Dreamcatcher» en América del Norte.

El intercambio de elementos oníricos se despliega con la exploración de la capacidad de *rêverie* maternal. El videojuego contribuye a co-tejer un lienzo narrativo con el paciente, a través de las representaciones que da a percibir y manipular mientras se comenta. Algunos títulos de juego hablan por sí solos: «Never alone» bien podría estar hablando sobre la finalidad de una de las representaciones inconsciente del jugador, nunca sentirse solo, aislado, gracias a la pantalla y su efecto de presencia maternal; como para el bebé, el objeto está disponible, el jugador puede albergar la ilusión de haberlo creado, de ser él quien lo alimenta, y que tiene todo el poder sobre él. Sólo su actividad permite relanzar la voluntad de conexión con los objetos del juego, ya sea a través de su doble narcisista o las relaciones con los distintos personajes del juego. La fantasía de alimentación y de manutención familiar se invirtió en los «Sim's», donde el jugador es como una madre que se ocuparía de su familia organizándola.

Hemos diferenciado la fantasía generadora de un mundo fantasmático de la ensoñación oniroide repetitiva al servicio del repliegue narcisista de sus objetos internos (Houssier, Marty, 2010). El niño o adolescente que no está atrapado en esta última

invistió una fantasía actuada en el registro del «game» más que el del «play» winnicottien. Desde esta perspectiva, el videojuego se revela como un soporte no amenazador, a veces sin forma, a la manera de un medio maleable, indeterminado, que abre el camino a una regresión formal; actuar en un juego sugiere este trayecto que abre la vía a representaciones menos defensivas o reprimidas.

Conclusiones

En el contexto de la experiencia adolescente, el juego es pretexto, contexto y subtexto: ofrece la posibilidad de descubrir nuevas representaciones a partir de un movimiento de repetición lúdico, o incluso de estar solo en presencia del otro.

Como un sueño electrónico en forma de narración sensorial, el paciente jugador se enfrenta a monstruos en una forma de perlaboración, la de la repetición propia de los videojuegos. Así, jugar permite captar mejor el encuentro entre la historia del sujeto y la historia que ofrece un videojuego. En este encuentro, encuadrado, opera el efecto terapéutico, a menudo en silencio. Entonces podrá incluirse la valiosa propuesta de Winnicott: el paciente podrá progresivamente aceptar prescindir de nosotros e introyectar la idea de que la vida es una experiencia que vale la pena de ser vivida.

Los estudios sobre los daños producidos por los videojuegos se han puesto en tela de juicio, en particular en lo que respecta a la dependencia de las imágenes (Housier, 2014); en el pasado nos podíamos quejarse de la denegación del espacio y de la función del cuerpo en sesión, tanto para el paciente como para su psicoanalista; hoy en día, el uso de los videojuegos como mediadores de su tiempo muestra los puntos de contacto entre una representación dinámica, una puesta en acción en el juego, y el lenguaje corporal y pulsional vivido por un niño o adolescente en sesión (Vlachopoulou et al., 2018). Así avanzan también las teorías, psicoanalítica o no: por asesinato de la vieja teoría, superada, o por la perlaboración de lo impensado por aquellos que toman conciencia deshaciéndose de los a priori cegadores. Buscar donde una teoría es incompleta, para abrir otro espacio de juego de pensamientos, aquí tenemos un desafío más para los psicoanalistas.

Resumen

Hoy en día, el uso de los videojuegos como medios de expresión epocales muestra los puntos de contacto entre una representación dinámica, una puesta en acción en el juego, y el lenguaje corporal y pulsional vivido por un adolescente en sesión. Jugar permite captar mejor el encuentro entre la historia del sujeto y la historia que propone un videojuego. El efecto terapéutico opera en este encuentro, encuadrado terapéuticamente. Como con cualquier otro medio de expresión, es importante que el psicoanalista que trabaja con adolescentes interroge su transferencia al paciente y al medio utilizado.

Palabras claves

Videojuego – Adolescencia – Transferencia – Mediación terapéutica – Invariante cultural.

Summary

The use of video games like an actual mediation deals with dynamic representation, enactment in the game and the instinctual body language in adolescent's cure. Gaming organize the meeting between the individual history and the video game story. The therapeutic effect operates during this interaction. Like for every media, the adolescent psychoanalyst has to think his transference relation, both to his patient and the media used.

Key-words

Video game – Adolescence – Transference – Therapeutic mediation – Cultural invariant

Réflexions sur le transfert au jeu vidéo à l'adolescence

Résumé

Aujourd'hui, l'usage des jeux vidéo comme médiation de son temps montre les points de contact entre une représentation dynamique, une mise en acte dans le jeu, et le langage corporel et pulsionnel vécu par un adolescent en séance. Jouer permet de mieux saisir la rencontre entre l'histoire du sujet et l'histoire que propose un jeu vidéo. C'est dans cette rencontre, prise dans un cadre soignant, que l'effet thérapeutique opère. Comme pour tout média, il importe que le psychanalyste d'adolescent interroge son transfert au patient comme au média utilisé.

Mots clés

Jeu vidéo – Adolescence – Transfert – Médiation thérapeutique – Invariant culturel

Bibliografía

Freud S. (1925), Préface, in A. Aichhorn, Jeunes en souffrance, Lecques, Les éditions du Champ social, 2000, p. 7-9.

- Haza M., Houssier F., Images du jeu vidéo et psychothérapie de l'adolescent : violence ou catharsis ?, in L'évolution psychiatrique, 83, 3, 2018, p. 467-476.
- Houssier F. (dir.), La violence de l'image, Paris, In Press, 2009.
- Houssier F., Marty F., Adolescence, image et rêverie. Destins de la dépendance à l'objet, in Cahiers de Psychologie Clinique, 35, 2010, p. 77-91.
- Houssier F., El adolescente, este visitante de lo arcaico, in Controversias on Line. Psicoanálisis de niños y adolescentes (APdeBA), 12, 2013, p. 58-71.
- Houssier F., Dépendance aux images et élaboration de la violence, in Ágora- Estudos em Teoria Psicanalítica, XVII, 2014, p. 75-84.
- Houssier F., Vlachopoulou X., Le virtuel à l'adolescence, entre mégalomanie et perte d'objet, in Annales Médico-Psychologiques, vol. 176, 3, 2017, p. 274-277.
- Houssier F. (dir.), Le sport à l'adolescence. Entre violence et sublimation, Paris, In Press, 2017.
- Houssier F. (dir.), S. Freud et ses transferts, Paris, In Press, à paraître, Octobre 2018.
- Houssier F. (dir.), Les psychothérapies de l'adolescent, Paris, In Press, à paraître, 2019.
- Klein, M., Notes sur quelques mécanismes schizoïdes, in M. Klein, P. Heimann, S. Isaacs, J. Riviere (dir.), Développements de la psychanalyse, Paris, PUF, 1952, p. 274-300.
- Vlachopoulou X., Haddouk L., Houssier F., Missonnier S., Le héros virtuel comme révélateur de fantasmes archaïques à l'adolescence, in Dialogue, 203, 2014, p. 111-120.
- Vlachopoulou X., Missonnier S., Houssier F., Marty F., A corps perdu dans le virtuel : enjeux de la rencontre entre le processus adolescent et les mondes virtuels, in Revue Québécoise de psychologie, 39, 2, 2018, p. 1-15.
- Winnicott D. W. (1960), Le contre-transfert, in De la pédiatrie à la psychanalyse, Paris, Payot, 1969.
- Winnicott D. W., Lettres vives, Paris, Gallimard, 1987.